Fabricado na U.E.
2299094
IB2G-STUPO3

Manual de Instruções

Obrigado por ter comprado LEGO Stunt Rally, um dos muito novos e fantásticos programas da LEGO Media.
Na LEGO Media, estamos constantemente a lutar por definir novos padrões em termos de software, trazendo para este novo e entusiasmante meio de comunicação, os valores nucleares da LEGO. Tal como os nossos brinquedos, os nossos programas de software focam conteúdos e qualidades que estimulem a imaginação e a criatividade, sob novas formas.
Ao prestarmos a maior das atenções aos testes feitos aos produtos, orgulhamo-nos de certificar que o nosso software é 100% compatível com as crianças e que é merecedor do selo de qualidade 'Testado e Aprovado pelas Crianças'.
Estamos confiantes que LEGO Stunt Rally lhe trará muitas horas de diversão. Se tiver quaisquer dificuldades com este produto, não hesite em contactar o nosso serviço de assistência aos clientes, onde teremos todo o gosto em o ajudar.
O Software LEGO é todo dedicado à diversão. Por isso, se adora LEGO Stunt Rally, dê uma espreitadela à brochura anexa, para conhecer outros títulos emocionantes disponíveis na nossa gama.

Conteúdo

Installation

Computador

Computador 100% compatível com DirectX 7 do Windows® 95/98. O jogo não é compatível com Windows NT, OS/2, Linux ou imitação do sistema operativo do Windows.

Processador: Pentium II 233Mhz ou mais rápido. Recomenda-se 300Mhz ou mais rápido.

Memória: 32MB de memória ou mais. Recomenda-se 48 MB RAM ou maior.

Vídeo: Placa aceleradora de 3D compatível com o Direct3D. É necessária uma memória de vídeo de 8 MB.

CD-ROM: Unidade de CD-ROM/DVD de velocidade quádrupla (4X) ou mais rápida.

Placa de som: Placa de Som de 16-bit compatível a 100% com o Windows® 95/98 DirectX 7.

Dispositivo de Entrada: O rato, o teclado e o Joypad (facultativo) compatíveis a 100% com o Windows® 95/98.

DirectX: O Microsoft DirectX 7 está incluído neste CD-ROM e tem de estar instalado para jogar o LEGO Stunt Rally. Para mais informações sobre o DirectX consulta o ficheiro Leia-me contido no CD-ROM do LEGO Stunt Rally.

Nota: O teu sistema pode precisar dos "mais recentes" controladores do Windows 95/98 para o teu hardware específico. O CD-ROM tem que estar inserido na unidade do CD-ROM / DVD para o jogo correr.

Instalação: A instalação requer um espaço de disco rígido de 350 MB. (Não comprimido.)*

*Não comprimido significa que o disco rígido não foi sujeito a nenhuma forma de compressão, o que permite aumentar o espaço do disco rígido. Por exemplo, no Windows 98 a opção que normalmente seria utilizada para esta função seria o Espaço da Unidade.

Instalação do Jogo

Como é que instalo o LEGO Stunt Rally?
Coloca o CD-ROM do LEGO Stunt Rally na tua unidade do CD-ROM. O ecrã de ajuda para a instalação ficará activo em poucos segundos. Segue as instruções dadas e serás informado quando a instalação estiver completa.

POR FAVOR LÊ CUIDADOSAMENTE AS INSTRUÇÕES DO ECRÃ
Nota: Se o ecrã de ajuda de instalação não aparecer, é porque a função de correr automaticamente do teu sistema pode estar desactivada. (Lê o ficheiro Leia-me.txt no CD-ROM do Stunt Rally ou o teu manual técnico para mais detalhes sobre como activar a função de correr automaticamente.)

Como é que inicio o LEGO Stunt Rally?
Deves reiniciar o teu computador se estiveste a correr outras aplicações, fora do programa de instalação. O jogo deve ser sempre jogado com um mínimo de aplicações a correr, e é melhor esperar que a actividade do disco rígido pare antes de começar a correr o jogo. Para correr o jogo, clica no ícone LEGO Stunt Rally no teu ambiente de trabalho Windows. Também podes começar se clicares no:

Iniciar
Programas
LEGO MEDIA
LEGO Stunt Rally
LEGO Stunt Rally
O CD-ROM tem que estar inserido na unidade do CD-ROM / DVD para o jogo correr.

Instalação do Jogo

Como é que desinstalo o jogo?
É aconselhável usar a opção desinstalar do LEGO Stunt Rally. Para desinstalar o jogo clica sobre:

Iniciar
Programas
LEGO MEDIA
LEGO Stunt Rally
DESINSTALAR o LEGO Stunt Rally
A opção de desinstalar vai-te ajudar a remover do teu sistema os ficheiros relativos a este programa.
Nota: Nenhum jogo gravado será removido ao usares a opção de desinstalar.
Estes terão que ser removidos manualmente. Por favor, para mais instruções, consulta o manual técnico ou o ficheiro Leia-me.txt no CD-ROM do LEGO Stunt Rally.

Instalação do Jogo

Como é que verifico se todos os controladores do meu DirectX 7 estão certificados?
Com o DirectX 7 do Windows® 95/98

Nota: Se tiveres dúvidas quanto à instalação dos controladores do DirectX, então por favor contacta o fabricante do teu PC, pois o DirectX pode alterar as configurações da tua placa de som / vídeo se não for instalado correctamente.
Para uma instalação sem problemas do DirectX podes utilizar o DirectX 7, fazendo o seguinte:
Clica no **Meu Computador** (Ecrã de Ambiente de Trabalho)
Escolhe:
Unidade C
Pasta **Ficheiros de Programas**
Pasta **DirectX**
Pasta **Instalação**
Ícone **DXDIAG** (Círculo azul com uma cruz amarela no meio)
Aparece um ecrã com vários separadores em cima. Clica no separador dos **Controladores DirectX**.
Todos os controladores estão listados em separado e encontrarás em baixo uma zona de Anotações.
Se existir algum problema, vai aparecer nessa zona de anotações.
A maioria dos fabricantes de placas de vídeo e de som estão a fornecer controladores actualizados para Windows 95/98 correspondentes com o padrão DirectX. Contacta o fabricante de qualquer componente que não suporte o DirectX e pergunta-lhe como obter controladores que o suportem.
If you have any problems starting of running this game, please see the readme.txt file contained within the LEGO Stunt Rally CD-ROM or the technical reference manual. These resources will provide you with possible solutions for problems encountered with this game.

Enquadramento do LEGO Stunt Rally

O Mr. X, multi-milionário e Campeão Mundial de Stunt Rally, escolheu-te a ti para seu protegido. Com a sua ajuda procuras tornar-te no novo campeão mundial e tomar o lugar do Mr. X como dono e proprietário da Ilha Stunt. Uma vez dono da Ilha terás acesso a todos os elementos LEGO com os quais podes fazer tantas pistas quantas queiras e mesmo chegar a usar o super-carro do Mr. X

A Ilha Stunt da LEGO é a fantástica criação do Mr. X, um parque de corridas temático numa escala gigantesca. Ele tomou toda uma ilha e transformou-a (pagando milhões) em cinco zonas distintas para criar condições extremas de corrida. Cada zona tem uma variedade de hotéis, empresas e instalações de corrida. É para aqui que ele convida corredores de todo o mundo para competirem pela oportunidade de correr na "Final do Campeonato do Mundo"

- **CIDADE** No sul o Mr. X desbravou a selva e criou Tarmac, o cúmulo dos ambientes de corrida urbana. Aqui na capital da Ilha Stunt, Radium fez do lugar a sua casa, derrotando neste ambiente todos excepto o Mr. X.

- **DESERTO** Longe no leste árido o Mr. X criou o Deserto, um ambiente de corrida seco, quente e hostil como nenhum outro. Aqui neste vasto mundo deserto, o traiçoeiro Baron Flambo fez do lugar a sua casa, derrotando todos excepto o Mr. X, usando meios honestos ou não, no deserto.

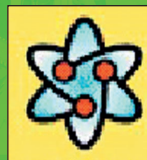
- **SELVA** No norte o Mr. X deixou a ilha no seu estado natural de selva tropical. Aqui ele criou A Selva, que é o mais difícil desafio fora de estrada imaginável. Aqui o malvado Snake Skinn espera o desafio de alguém suficientemente corajoso para entrar.

- **GELO** Nos planaltos gelados das grandes montanhas do oeste, o Mr. X criou este mundo de Gelo. O mais árduo desafio em corridas no frio. Esta é a casa da temível Glacia.

- **Estádio X** Nas suaves planícies do mundo do LEGO Stunt Rally fica o Estádio X. É aqui que reside o teu desafio final e o mais difícil. No fim do jogo (depois de completar as corridas de qualificação) chegarás finalmente aqui para competir com o Mr. X.

Patrocinadores

Para ajudar a financiar o seu estilo de vida extravagante, O Mr. X tem o patrocínio de quatro entidades comerciais, que espalharam a sua influência sobre o Mundo do LEGO Stunt Rally World onde instalaram os seus estabelecimentos. São eles:

- Crazy Chem "Para todas as suas necessidades de químicos perigosos"
- Jims Jams "Mmnmnmmm"
- Octan "slick"
- Brothers Rubber

Ecrãs Principais

Menu Principal

O Ecrã de Abertura do LEGO Stunt Rally tem alguns pontos importantes:

Menu de Corrida

O menu de jogo permite as seguintes opções:

Regressar ao Menu Principal
Corrida Rápida
Campanha
Um Jogador
Multi-Jogador

Ajuda

O jogo contém um sistema de ajuda falado, acompanhado por uma animação coordenada do Mr. X a falar.

- Podes ligar e desligar a ajuda com o botão do canto inferior esquerdo em todos os ecrãs excepto os de corrida:

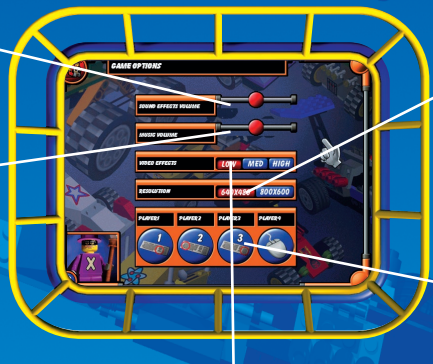
- O sistema de ajuda do jogo consiste em duas partes:

1. Todos os botões principais em todos os ecrãs finais têm Ajudas Flutuantes que explicam a função do botão.
2. A Ajuda Inteligente também te avisa se houver um problema na pista que estás a construir no Modo de Construção – se uma peça não está correctamente ligada ao resto da pista ficará vermelha (embora a possas colocar à mesma). Para ajudar o utilizador, a última peça correctamente colocada terá uma cor verde até que seja completada uma volta ao circuito.

Ecrã de Opções

As opções de jogo permitem-te ajustar o jogo ao teu computador.

O controlo de som ajusta o volume da música.

O controlo dos efeitos sonoros ajusta o volume dos efeitos sonoros.

Resolução: Altera a resolução do jogo, alterando o nível de detalhe. Em máquinas mais lentas deverá ser seleccionado 640 x 480.

Opções de comando por jogador – permite alterar os comandos para cada um dos 4 jogadores

Vídeo: Baseado nas capacidades da tua placa gráfica, escolhe uma das 3 opções:

ª Baixo – Permite efeitos visuais mínimos, por exemplo a Câmara de Corrida do Jogador não estará ligada.

• Médio – Um nível de efeitos visuais apropriado para a maioria das placas gráficas

• Alto – Liga todos os efeitos visuais.

Comandos

Os comandos do jogo são os seguintes:

Teclado 1:

Seta para cima	=	acelerar
Seta para baixo	=	travar
Seta para a esquerda	=	ir para à faixa da esquerda
Seta para a direita	=	ir para à faixa da direita
Enter	=	Buzina/usar Melhoria

Teclado 2

Q	=	acelerar
A	=	travar
S	=	ir para à faixa da esquerda
D	=	ir para à faixa da direita
Capslock	=	Buzina/ usar Melhoria

Controlador 1

Botão 1	=	acelerar
Botão 3	=	travar
Botão 2	=	Buzina/ usar Melhoria
Esquerda	=	ir para à faixa da esquerda
Direita	=	ir para à faixa da direita

Controller 2

Botão 1	=	acelerar
Botão 3	=	travar
Botão 2	=	Buzina/ usar Melhoria
Esquerda	=	ir para à faixa da esquerda
Direita	=	ir para à faixa da direita

Rato

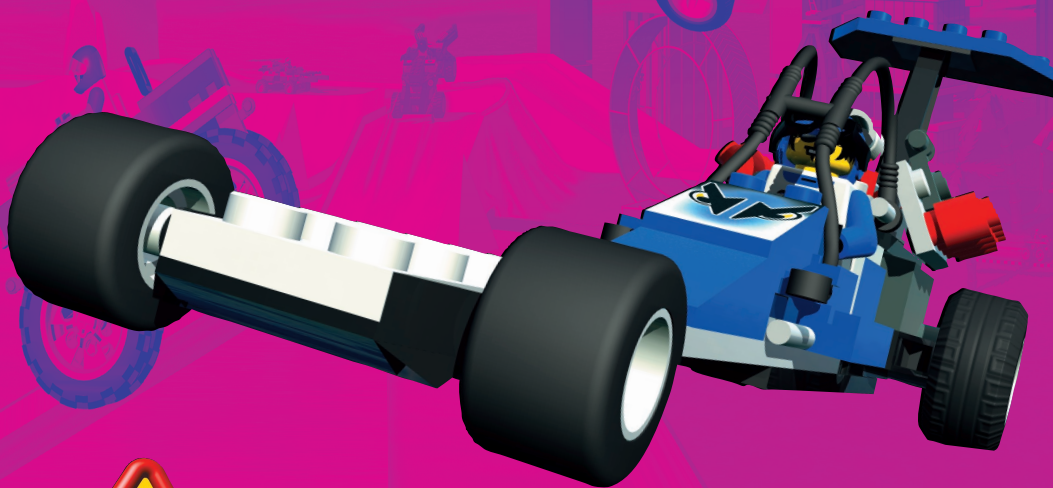
Botão da esquerda	=	acelerar
Botão do meio	=	travar
Botão da direita	=	Buzina/ usar Melhoria
Movimento para a esquerda	=	ir para à faixa da esquerda
Movimento para a direita	=	ir para à faixa da direita

Navegação na Interface Gráfica

A navegação básica no jogo é controlada pelos seguintes botões:

Recuar um ecrã/ ou recuar para o menu principal.

Modo de Corrida/Testar Pista. Em certos ecrãs este botão é usado para avançar para o próximo ecrã.

O resto do jogo é controlado pelos menus do ecrã.

Modo de Construção

O Modo de Construção permite-te criar as tuas próprias pistas para usar tanto em corridas de um só jogador como em corridas multi-jogador. As seguintes ferramentas permitem-te navegar no Modo de Construção do LEGO Stunt Rally. Todos os botões e áreas deste ecrã estão ligados a ajuda falada específica.

Borracha para apagar elementos. Para usar a borracha clica no ícone para a activar e depois clica na peça de pista que queres apagar.

Muda a vista do mapa.

Aproximar/afastar a imagem.

Começar um novo mapa.

Carregar/guardar pista.

Imprimir pista.

Para te moveres no mapa, tendo acesso a todo o mundo, move o cursor até à extremidade do ecrã na direcção desejada.

Tamanho da Pista

- O tamanho normal da pista de um só jogador é 16 x 16.
- Usa o botão Começar Novo Mapa e escolhe entre mapas multi-jogador de 8 x 8 e mapas para um só jogador de 16 x 16.

Botões de Construção

Os seguintes botões são usados para aceder e alterar os elementos no mundo:

Seleccionar elementos do cenário.

Seleccionar elementos de construção. (Alguns deles produzem objectos que se podem apanhar durante a corrida).

Seleccionar elementos de pista.

Botão Ambientes (mundos) que permite alterar qualquer um dos quatro ambientes (cidade, deserto, selva, gelo).

Alternar a iluminação entre dia e noite.

Tabuleiro de Elementos

- Usa o botão esquerdo do rato para seleccionar elementos do tabuleiro e colocá-los no mundo. (podes também apanhar elementos que já estão no mapa e reposicioná-los)
- Usa o botão direito do rato para rodar os elementos seleccionados antes de os colocar. É muito importante alinhar correctamente as peças da pista, se a tua pista não estiver correctamente ligada não a poderás usar nas opções de corrida com um jogador ou multi-jogador, o sistema de ajuda dir-te-á sempre que as peças não estejam correctamente alinhadas.

Modo de Construção

Ícones de Construção

O modo de construção do LEGO Stunt Rally é controlado por ícones situados no tabuleiro de Elementos tal com anteriormente descrito. Cada peça LEGO diferente tem um ícone diferente. Aqui estão alguns exemplos.

	Botão de Scroll para subir e descer no tabuleiro se existirem mais peças que as que cabem num só ecrã.
	Ícone de Esquina de Cidade 2 x 2. Apenas um de muitos elementos de pista disponíveis no tabuleiro.
	Esta é uma peça de acrobacia Fan (Ventoinha). Ao conduzir sobre ela, o carro é soprado para o ar.
	Esta é uma peça de acrobacia Jump (Salto). Este salto faz-te fazer um pião no ar.
	Esta é uma peça de acrobacia Drive or Die (Parar é Morrer). Se parares de te mover ao conduzir sobre esta peça o carro afunda-se numa armadilha.
	Testa é uma peça de acrobacia Hazard. Se conduzires devagar ao passar por ela serás puxado para a berma da estrada..

	Esta é uma peça de acrobacia Loop. Ao conduzir através dela farás um loop.
	Esta é uma peça de acrobacia Canhão. Carros que venham de encontro ao canhão serão disparados pelo ar numa nuvem de fumo.
	Esta é uma peça de acrobacia Timed Trap (Armadilha Temporizada). Esta armadilha tem um temporizador e activa-se de tempos a tempos, vê se o teu carro não está sobre ela quando isso acontece ou serás esborrachado.
	Este é um edifício de recolha de Power Ups (Melhorias), colocado como parte da pista produzirá várias melhorias para os carros. Existem muitas melhorias e edifícios diferentes para apanhar.
	Um exemplo das peças de construção disponíveis para o teu mapa ficar mais interessante.
	Um exemplo das peças de cenário disponíveis para o teu mapa ficar mais interessante.

Inteligência Artificial de Construção

Para ajudar o jogador certas peças do mapa ficarão iluminadas da seguinte forma:

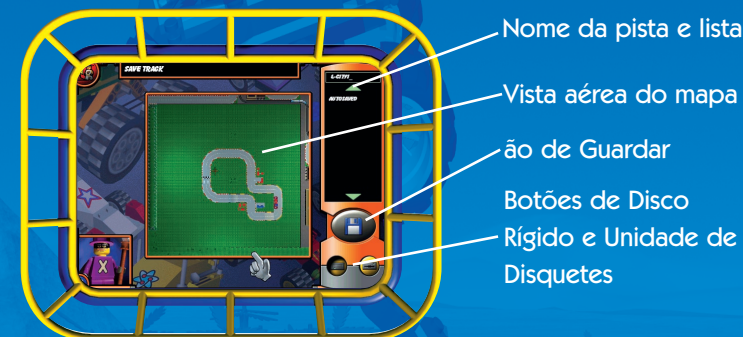
- A última peça de pista correctamente ligada será iluminada a verde.
- IPeças colocadas ilegalmente serão iluminadas a vermelho.

O sistema de Ajuda dará conselhos e possíveis soluções quando forem encontrados problemas tanto gerais como específicos no modo de Construção mode

Modo de Construção

Carregar e Guardar mapas

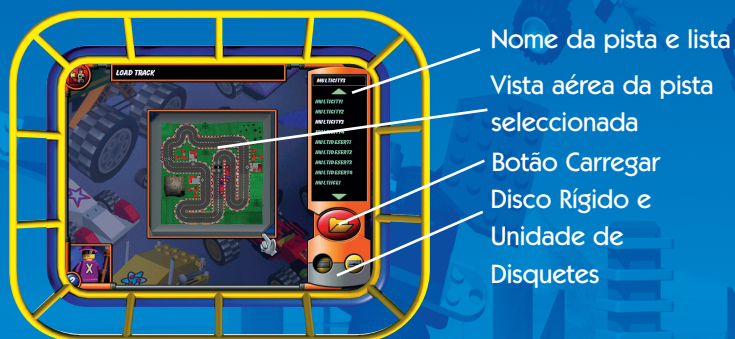
Guardar a tua pista

Para guardar uma pista clica no botão Carregar/Guardar e selecciona a opção Guardar no menu carregar/guardar. Serás conduzido ao ecrã de Guardar.

Podes escolher entre guardar a tua pista no disco rígido ou numa disquete usando os botões de disco rígido e unidade de disquetes no ecrã. Ao guardar uma pista numa disquete por favor assegura-te que a disquete não está cheia nem protegida.

Para guardar uma pista podes escrever na caixa de entrada o nome que queres dar à tua pista ou podes clicar num dos nomes existentes e guardar por cima dessa pista, usa as setas acima e abaixo da lista de pistas para ver todas as disponíveis. Toma atenção ao facto de que se guardares uma pista por cima de uma já existente ela será perdida permanentemente.

Modo de Construção

Carregar uma pista

Para carregar uma pista previamente guardada em modo de Construção, clica no botão Carregar/Guardar e selecciona a opção Carregar a partir do menu carregar/guardar. Serás conduzido ao ecrã Carregar.

Podes escolher entre carregar a pista a partir do disco rígido ou a partir de uma disquete usando os botões de disco rígido e de unidade de disquetes no ecrã. Ao carregar uma pista de uma disquete por favor assegura-te que a disquete está correctamente introduzida.

Para carregar um mapa, usa as setas acima e abaixo da lista de pistas para ver todas as pistas disponíveis. Clica no nome da pista desejada e clica no botão Carregar e esse mapa será colocado em Construção permitindo fazer alterações ou completar a pista.

Testar a Pista

Clicando no grande botão azul com uma pista em construção permite dar uma volta de teste pela pista actualmente carregada. Podes testar mesmo pistas incompletas. Testar a pista é importante para determinar até que ponto uma nova pista é interessante de conduzir.

Ecrã do Mapa do Campeonato LEGO Stunt Rally

Este ecrã permite-te navegar pelo campeonato do mundo do LEGO Stunt Rally. O mundo consiste em quatro ambientes diferentes: Cidade, Deserto, Selva e Gelo. Cada um consiste em quatro pistas e em seguida um Adversário Final. Para avançar tens de vencer todas as corridas. Mais uma vez, o sistema de ajuda vai guiar-te neste ecrã.

A próxima corrida e todas as já completadas estão disponíveis para seleccionar.
Nota: Os dados do ecrã de campanha são gravados no Registry do sistema. Para limpar a informação é necessário reinstalar o jogo.

Prémios da Corrida

Ao longo do LEGO Stunt Rally há prémios e bónus a ganhar. Ao iniciar o jogo apenas tens acesso aos ambientes Cidade e Deserto e a certas peças de pista e de construção. Isto quer dizer que em modo de Construção apenas poderás construir pistas de cidade e de deserto e com uma variedade limitada de peças acrobáticas e edifícios com Melhorias para os carros. Para ter acesso a peças indisponíveis tens de participar e ganhar corridas no Campeonato do Mundo LEGO Stunt Rally. Para ter acesso às peças acrobáticas tens de ganhar a corrida principal onde elas surgem pela primeira vez. Para ter acesso à Selva e em seguida ao Gelo terás de derrotar o vilão e completar os ambientes precedentes, ganhando assim acesso aos novos cenários.

Ecrã de Selecção do Mapa

Este ecrã permite-te escolher em que pista queres correr, e é usado tanto para corridas de um só jogador como para corridas multi-jogador. Clica no nome de uma pista para a seleccionar. Surgirá uma vista aérea da pista para te ajudar a escolher. Quando estiveres satisfeito com a tua escolha clica no botão de corrida para prosseguir para os ecrãs de pré-corrida.

Ecrã de Selecção de Personagem

É neste ecrã que seleccionas com que personagem queres correr. Além do botão geral de navegação existe também neste ecrã o botão de selecção de personagem :

Usa o botão com o ícone do personagem para alterar o personagem do jogador seleccionado.

Oficina

Aqui é onde podes seleccionar o carro em que vais correr. Os diferentes carros têm diferentes características, por exemplo o Camião é lento mas vira bem enquanto o dragster é muito rápido mas mais difícil para fazer as curvas.

Selecção de Carro

Podes mudar a configuração do teu carro carregando nos seguintes botões.

Tipo de carroçaria.

Tipo de pintura

Escolha de pneus

Oficina

Clicar nos botões de selecção de Carro e Pneus também vai ter efeito sobre os indicadores de aderência e velocidade máxima, deves estar atento a estes indicadores uma vez que indicam como se comportará o carro nos diferentes mundos, por exemplo, se colocares pneus "slick" no carro para uma pista de gelo irás derrapar com frequência, mas se colocares pneus com mais aderência terás maior facilidade em fazer as curvas.

Outros botões na oficina são:

Seleccionar o carro aleatoriamente – O computador irá seleccionar automaticamente o carro, os pneus e a cor.

Imprimir uma imagem do teu carro

Ecrã de Pré-Corrida

Este ecrã permite escolher contra quem vais correr, usando os seguintes botões para mudar os personagens e ver informação sobre eles:

Alterar os personagens que vão participar na corrida. (não disponível em corridas do modo Campanha uma vez que os adversários são pré-determinados)

Clica no personagem para aceder ao ecrã de informação.

Modo de Corrida

Um Só Jogador & Campanha

- Os carros podem ser controlados usando o teclado e os comandos para a frente, para trás, para a esquerda e para a direita. Nota que a direcção é principalmente controlada pelo computador e tu apenas influencias a trajectória tomada. Outros dispositivos de controlo (por exemplo joysticks) também funcionam usando o eixo esquerda/direita para mudar de faixa. A aceleração e a travagem é controlada pelo botão 1 e puxando para trás. Os carros têm neste momento predeterminados como comandos os seguintes:

1. O primeiro carro é controlado pelas setas de direcção no teclado.
2. O segundo, terceiro e quarto carro são controlados por IA

- Usa a tecla Enter ou o botão 1 para tocar a buzina ou usar Melhorias que apanhaste.
- Carrega em Escape para aceder ao menu. Durante a corrida terás acesso a opções de reiniciar a corrida, abandonar a corrida voltando ao menu apropriado, e voltar à corrida.
- No final de cada corrida o vencedor fará uma parada de Vitória seguida por uma animação de vitória
- Todas as corridas de um só jogador e de campanha decorrem nos mapas maiores, de 16 x 16

Multi-Jogador

Em modo multi-jogador podes escolher em que pista correr com até 4 carros controlados pelo utilizador, o método de controlo usado pode ser especificado no ecrã de opções. Cada jogador escolherá o seu personagem e carro antes do início da corrida. As corridas multi-jogador só podem ter lugar nas pistas mais pequenas de 8 x 8. Numa corria multi-jogador entram sempre 4 carros, por isso se escolheres um jogo para 2 jogadores haverá em pista outros dois carros controlados pelo computador.

Melhorias

Estão presentes no jogo um conjunto de Melhorias (Power-Ups). As Melhorias funcionam desta forma:

- Certos edifícios ligados à pista gerarão melhorias para apanhar.
- Uma melhoria é ganha quando o carro passa por cima dela.
- As Melhorias são activadas quando se carrega na tecla de Activar.

No jogo estão disponíveis as seguintes melhorias, assim que tenhas apanhado alguma numa corria poderás usá-la no modo de Construção dos teus próprios mapas.

	Turbo Rocket boost	Uma vez activado, dá ao teu carro um super aumento de velocidade.
	Mega handling	Esta melhoria permite fazer curvas apertadas a grande velocidade.
	Bumper Car	Esta melhoria gera um campo de forças que destrói os outros carros ao chocar com eles.
	Freeze Ray	Emite um raio congelante em frente do carro que irá parar qualquer carro que lhe toque por alguns segundos.
	Random Pickup	Este edifício gera aleatoriamente um dos quatro descritos.

Modo de Corrida

As quatro diferentes "armadilhas" permitem-te deixar cair as seguintes "minas", quando um carro passa por elas, têm o seguinte efeito:

	Jam	O carro fica preso por uns segundos. Encontra-se na Cidade
	Rubber	O carro salta no ar. Encontra-se na Selva
	Chemical	Estranhos efeitos químicos afectam o carro de forma aleatória. Por exemplo, o carro pode ficar invisível. Encontra-se no Gelo
	Oil	O carro faz um pião e perde o controle. Encontra-se no Deserto.

Uma ligeira variação ao tema das Melhorias é a dos camiões de carga – coloca uma peça com o edifício apropriado na pista e sairá do edifício um camião que anda pela pista, se for atingido por um carro ele cai e entorna a carga pela estrada. Qualquer carro que passe por cima da carga entornada será afectado, dependendo os efeitos do tipo de carga.

Impressão

Em diversas alturas durante o jogo, existe a opção de imprimir a pista, o carro, o personagem, etc. Para que esta função funcione por favor assegura-te que a impressora está configurada como impressora por defeito do Windows na porta LPT1. O LEGO Stunt Rally apenas imprime para a impressora por defeito.

Os Personagens e os seus carros

O Mr. X, proprietário do mundo do LEGO Stunt Rally e Campeão Mundial, mantém uma identidade secreta com medo de ser raptado pelos seus traiçoeiros inimigos.

O Mr. X guia o incrível "carro X", propulsionado a foguetes. É o melhor carro do mundo do LEGO Stunt Rally.

Os Vilões

encontrar cada um deles na pista final de cada ambiente. O jogador terá de derrotá-los todos antes de poder competir com o Mr. X na corrida final.

Baron Flambo

O Baron Flambo é talvez o mais traiçoeiro dos adversários e pode ser encontrado a importunar seja quem for que tenha a infelicidade de viver na sua pátria deserta.
O Baron Flambo era o melhor condutor do planeta antes de o Mr. X chegar (bem, pelo menos era o mais batoteiro).
O Barão nunca conseguiu aceitar o facto de que o Mr. X é melhor que ele e anseia por vir a derrotá-lo por qualquer meio. Quando derrotar o Mr. X, planeia desmascará-lo e bani-lo do mundo do LEGO Stunt Rally para sempre.

O "Baron Flambo" guia o "Hot Rod", um carro rápido mas difícil de controlar.

Glacia

Glacia vive em Polaria e é a actual campeã de corridas sobre o gelo. É famosa por ser uma donzela do gelo fria e sem coração, pronta a usar qualquer táctica para ganhar uma corrida, o que faz com frequência. Quando não está a correr ou a comer uma grande taça de gelado, gosta de esquiar, de patinar no gelo, de andar de tobogã e de encher pequenos animais com bebidas gasosas para os fazer arrotar.

Glacia conduz o "Ice Monster", um super camião que é mais rápido que o normal.

Snake

Snake foi em tempos soldado, bem, por umas semanas, antes de o exército o pôr na rua por causar problemas. Snake era só um soldado mas não conseguia compreender porque ninguém obedecia suas ordens.
Snake mudou-se para a selva para viver com as cobras e os lagartos. São os únicos animais a quem pode chamar amigos, e também têm um sabor muito bom.
Snake deseja vir a tomar o controlo do mundo do LEGO Stunt Rally para que finalmente possa gritar com toda a gente e dar ordens a torto e a direito.

Snake conduz o Jeep que se manobra bem e tem velocidade média.

Os Personagens e os seus carros

Radium vive na Cidade. Em tempos o cientista "Ray Dium" dos Rock Raiders, foi apanhado numa das suas experiências poluidoras politicamente incorrectas. Hoje em dia ele tem de vestir um fato ambiental integral para conter a sua própria radioactividade, segundo ele diz.
Na verdade, a maior parte das pessoas acha que ele só usa o fato para parecer assustador e para ficar com uma voz mais funda.

Radium conduz um grande camião de 6 rodas, "Rad Truck". Ele gosta de o guiar porque é maior que a maioria dos outros carros. É rápido e pode curvar relativamente bem.

Os Heróis

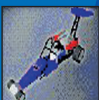
O jogador pode escolher jogar como um dos seguintes personagens. Os personagens representam um grupo unido de amigos que formaram uma equipa de corridas para aprender com o Mr. X na Ilha Stunt. O Mr. X adoptou-os como seus protegidos. Ele espera que um dia, com prática e treino um deles seja suficientemente bom para ganhar o Campeonato do Mundo e assumir o governo da Ilha Stunt. O jogador pode escolher qualquer carro disponível mas cada herói tem um carro habitualmente associado a ele.

Chip

Chip é um bocado miúdo. Gosta de brincar e de andar por aí e provavelmente ganharia mais se tomasse mais atenção ao que faz.

O carro preferido do Chip é o "Rocket Kart". Um carrito giro que salta e derrapa muito.

Barney

O Barney é muito inteligente. É tão inteligente que deixou a escola aos cinco anos para "fazer algo que fosse um desafio maior"

O carro preferido do Barney é o "Dragster" um dos carros mais rápidos e difíceis de conduzir do LEGO Stunt Rally.

Lucky

Lucky gosta de jogo limpo. Ela nunca faz batota, mas é tão boa que consegue ganhar à mesma!

O carro preferido da Lucky é o "Mud Monster" um carro mais lento mas óptimo nas curvas.

Wrench

O Wrench, este tipo é enorme! Mas na verdade é um coração mole.

O carro preferido do Wrench é o "Boost Buggy" que tem uma velocidade razoável e capacidade de manobra.

Os Outros Competidores

Estes outros competidores são os adversários normais do jogo, que embora pensem ter hipóteses de se tornarem campeão mundial, não estão ao nível dos outros concorrentes.

Sid Vacant

Sid Vacant, um rebelde e um punk que adora conduzir desalmadamente….e que é que tens a ver com isso?!

O Sid guia o "V8 Eliminator" um carro rápido mas difícil de controlar.

Brad Speedo

Brad Speedo, um corredor Americano. Tem uma reputação como duplo, mas isso é mais reflexo da sua incapacidade de achar os travões do que de outra coisa qualquer.

O Brad guia o "F1 Speedster" um carro rápido que se conduz muito bem.

Os Personagens e os seus carros

Sandy Surf

Sandy Surf é uma miúda da praia. Sandy tem uma abordagem ligeira e sorridente para com a vida e a condução.

A Sandy Conduz o "Beach Buggy" que é razoavelmente rápido e manobrável.

Megahurtz

Megahurtz é um robot ligeiramente louco que quer ser humano. O Mega construiu o seu próprio carro, o "MoonBuggy" para poder correr e ganhar dinheiro para a sua melhoria pessoal.

O "Moon Buggy" tem velocidade média, e é médio nas curvas.

Desenvolvimento

Equipa de Desenvolvimento para Intelligent Games.

Original Game Design:
Dee Jarvis, Kees Gajentaan, Simon Evers

Additional Design:
Daniel Bailie

Program Manager:
Neil Jones-Cubley

Team Leader:
Daniel Bailie

Lead Programmer:
Daniel Neil

Programmers:
Sunlich Chudasama, Duncan Denning, Daniel Wheeler, Bruce Heather

Additional Programmers:
Simon Evers

Lead Artist:
Kees Gajentaan

Artists:
Jennifer Allen, Alex Cave, Dugan Jackson

Additional Artists:
Leigh Christian, Dee Jarvis

Sound:
Audio Interactive

Testes para Intelligent Games.

Production Technician:
Richard Quin

Testing:
James Deane

Additional Testing:
Ryan Kalis, Steve Hawkes, Paul Nesbit, Ryan Green, Daniel Rogers

Róisín Gillespie, Poppy Shrapnell, Zak Shrapnell

Level Design:
Ryan Kalis

Production Manager:
James Muggeridge
Gráficos Adicionais e FMV(Video em Tempo Real)
Para Graphic State
Desenhos 3d
Charlie Harbour
Texturas
Richard Whittall

For Lego Media International
Martin Lanzinger
Jason Povlotsky

LEGO Media International
Mark Livingstone
Director Geral Mundial

Desenvolvimento do Produto
Chris Nicholls - Responsável de Desenvolvimento
David Williams - Produtor

Testes & Controlo de Qualidade
Kevin Turner - Responsável Global do Controlo de Qualidade
Gary Simmons - Chefe do Grupo do Controlo de Qualidade
Alex Munday - Testador
Sophie Blakemore - Testadora
David Lane - Testador
Mohammed Ajaib - Testador
Matthew Marriner - Testador
Andrew Donnely -Chefe Técnico

Localização
Isabelle Martin - Responsável das Localização
Michelle Richmond - Coordenadora das Localizações

Logística
Nic Ashford - Responsável da Logística
Robert Boyle - Controlador da Logística

Marketing Internacional
Petra Bedford - Directora Global da Marca
Helen Nicholas - Representante do Produto

Vendas Internacionais
Leah Kalboussi - Directora Global de Vendas

Agradecimentos Adicionais
Um agradecimento especial a todas as crianças que deram o seu valioso contributo para o desenvolvimento deste título.

Assistência Técnica

Suporte Técnico: 0141541 79

Horário do serviço de suporte: 09:00 - 18:00, de Segunda a Sexta

E-mail: legomediaeuro@aqinc.com

Se nos telefonares, certifica-te que estás próximo do teu computador (se possível) e que nos forneces o máximo de informações possível. Certifica-te que anotas o tipo exacto de hardware que utilizas no teu sistema, incluindo:

- Velocidade e Fabricante do Processador.
- Fabrico e Modelo da Placa de Som e da Placa Gráfica.
- Fabrico e Modelo da Unidade de CD-ROM ou DVD.
- Quantidade de RAM presente.
- Todo o Hardware ou Periféricos adicionais.
- Todas as informações de erro.

Nota – Se tiveres problemas na obtenção de quaisquer Informações do Sistema consulta o teu fornecedor do Sistema.

100% de Satisfação Garantida

Este jogo tem a Garantia de Devolução de 30 dias.

Se não estiver completamente satisfeito com este produto LEGO, tem o direito de o devolver no prazo de 30 dias à LEGO Media para uma devolução rápida e completa. Verifique que devolve o produto completo, por exemplo: sem danos e com todo o material comprado dentro da caixa, e apresentando o respectivo recibo. O acima referido não afecta os seus direitos de consumidor.

Por favor contacte o Apoio a Clientes para mais detalhes.

Aviso Sobre Epilepsia

Ler antes de utilizar esta consola de jogos ou de permitir aos seus filhos a utilização deste jogo.

Algumas pessoas são particularmente sensíveis ao fenómeno epilético ou perda de consciência quando expostas a determinados padrões de luzes ou a condições do dia a dia. Essas pessoas podem sofrer uma crise ao verem televisão ou a jogarem determinados jogos de vídeo, e isto pode acontecer mesmo que nunca antes tenham sofrido de epilepsia ou não tenham esse historial médico.

Se você ou alguém da sua família alguma vez teve epilepsia (imobilidade ou perda de consciência) quando exposto a estímulos luminosos,consulte o seu médico antes de jogar.

Os pais devem controlar o tempo que as crianças estão a jogar. Se você ou os seus filhos sentirem algum dos sintomas seguintes –tonturas, alteração de visão, contracções musculares ou dos olhos, perda de consciência, desorientação, movimentos involuntários ou convulsões –deve parar imediatamente de jogar e consultar o seu médico.

POR FAVOR TENHA AS SEGUINTES PRECAUÇÕES GERAIS QUANDO ESTIVER A JOGAR JOGOS DE VÍDEO

Não se sente perto demais do ecrã da televisão; coloque-se à distância do cabo de ligação esticado. De preferência jogue em ecrãs pequenos. Não jogue se estiver cansado ou se não tiver dormido o suficiente. Certifique-se de que a sala onde joga está bem iluminada. Descanse 10-15 minutos por cada hora de jogo.